Tang Garden

· Introduzione ·

La Dinastia Tang (618-907) viene considerata la responsabile dell'inizio dell'epoca d'oro dei classici giardini Cinesi. L'Imperatore Xuanzong ordinò la realizzazione di un magnifico giardino imperiale, il Giardino del Maestoso Lago Limpido, vicino a Xi'an dove visse con la sua celebre consorte Yang Guifei.

· Panoramica di Gioco ·

I giocatori vestono i panni di un gruppo di ingegneri convocati dall'Imperatore per la realizzazione di un giardino in grado di bilanciare armoniosamente elementi rocciosi, acquatici e di vegetazione. Dovrete decorare il giardino con padiglioni, ponti, diversi tipi di piante ed animali come pesci ed uccelli. Durante la realizzazione del giardino, alcuni personaggi visiteranno ed ispezioneranno il vostro operato sia per valutare come i vari elementi sono stati sistemati che per ammirare il paesaggio circostante.

Autori: Francesco Testini e Pierluca Zizzi
Illustrazioni: Mateusz Mizak
Edizioni: ThunderGryph Games
Direzione Artistica: Gonzalo Aguirre Bisi
Controllo Qualità e Bilanciamento: Pierpaolo Paoletti
Revisione Regolamento: Keith Matejka
Grafica: Daniel Tosco & Gui Gandalf
Mockup: Erick Tosco
Design Tridimensionale: Game Trayz
Ringraziamenti Speciali: José Ortega, Cristina Bisi e Luis González
Sito Web: www.thundergryph.com

Edizione Italiana a cura di GateOnGames:
www.gateongames.com
edizioni@gateongames.com
Traduzione: Giacomo Maltagliati
Revisione: Sollenda Cacini, Mario Cortese
Impaginazione: Margherita Cagnola
Distribuzione a cura di Dungeondice.it:
www.dungeondice.it

www.thundergryph.com
© 2019 ThunderGryph Games All rights reserved.

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.

· Componenti ·

1 Regolamento

1 Plancia Giardino

1 Tessera Iniziale

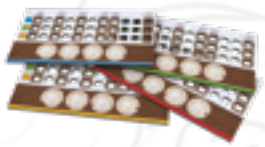
60 Tessere Giardino

54 Carte Decorazione

60 Monete

16 Tessere Lanterna

4 Tessere Lanterna Solitaria


4 Plance Giocatore

12 Carte Personaggio

12 Miniature Personaggio

8 Tessere Paesaggio Grande

12 Tessere Paesaggio Piccolo

8 Segnalini Paesaggio Grande

8 Segnalini Paesaggio Piccolo

36 Decorazioni

12 Cubetti

4 Segnalini Personaggio

1 Segnalino Ingegnere (Segnalino Primo Giocatore)

· Preparazione ·

1. Posizionate la Plancia Giardino al centro del tavolo.
2. Posizionate la Tessera Iniziale al centro della Plancia Giardino con una qualsiasi faccia rivolta in su. La tessera può essere orientata in qualsiasi direzione.
3. Separate le quattro tipologie di Tessere Giardino in base al loro retro e mescolatele separatamente in quattro diverse pile. Posizionate coperte le pile appena formate nelle aree dedicate ai quattro vertici della Plancia Giardino. Rivelate la prima tessera di ogni pila.
4. Mescolate le 54 Carte Decorazione e posizionatele coperte a fianco della Plancia Giardino.
5. Posizionate le 36 Decorazioni a fianco della Plancia Giardino.
6. Scegliete ciascuno una Plancia Giocatore e prendete tre cubetti dello stesso colore della vostra plancia e posizionateli sullo spazio iniziale. Prendete ciascuno quattro Tessere Lanterna, una per tipologia, e posizionatele a faccia in su nello spazio dedicato sulla vostra Plancia Giocatore.
7. Prendete le 6 Carte Personaggio che contengono un quadrato colorato nell'angolo in alto a destra. Mescolatele e prendetene una ciascuno casualmente, dopodiché posizionate scoperta la carta appena ottenuta davanti a voi. Posizionate la miniatura Personaggio corrispondente sopra la carta, questo indica che l'abilità del Personaggio è attiva. Avanzate di una posizione il cubetto nel tracciato del colore indicato dal quadrato in alto a destra della Carta Personaggio ottenuta.
7.1 Prendete tutte le Carte Personaggio rimanenti, incluse quelle avanzate dal passaggio precedente, mescolatele e posizionatele a fianco della Plancia Giardino a formare il mazzo dei personaggi. Rivelate le prime due carte del mazzo dei personaggi e posizionatele a fianco di esso.
7.2 Posizionate il resto delle Miniature Personaggio a fianco della Plancia Giardino.
8. Mescolate separatamente le 12 Tessere Paesaggio Piccolo e le 8 Tessere Paesaggio Grande. Posizionatele in due pile separate a faccia in su a fianco della Plancia Giardino. Inserite le prime 4 Tessere Paesaggio Piccolo casualmente nelle fessure di posizionamento centrali indicate con **8.1** nell'immagine. Posizionate la prima Tessera Paesaggio di ogni pila a fianco di essa in modo che siano sempre visibili due Tessere Paesaggio Piccolo e due Tessere Paesaggio Grande.
9. Posizionate i 16 Segnalini Paesaggio Piccolo e Grande sulla Plancia Giardino seguendo lo schema di posizionamento indicato nell'immagine seguente a sinistra. In due giocatori posizionate i segnalini seguendo invece lo schema di posizionamento indicato con **9.1** nell'immagine seguente a destra.
10. Il giocatore che ha visitato più recentemente la Cina diventa il primo giocatore ed ottiene il Segnalino Ingegnere. Se nessun giocatore è mai stato in Cina, scegliete casualmente il primo giocatore.

· Ordine di Gioco ·

A partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore svolge il proprio turno. Durante ogni turno viene svolta un'azione principale obbligatoria e tre potenziali azioni opzionali.

- **Azione Principale** *(obbligatoria):*
  - **Costruire il Giardino,**
  - oppure **Posizionare una Decorazione.**
- **Ottenere un Personaggio** *(opzionale):*

Dopo aver svolto l'azione principale, il giocatore può ottenere un Personaggio se ha raggiunto i requisiti necessari sulla propria Plancia Giocatore.

- **Usare una Lanterna** *(opzionale):*

Una volta per turno, insieme all'azione principale, il giocatore può attivare una delle abilità speciali rappresentate sulle proprie Tessere Lanterna, girando a faccia in giù la tessera corrispondente.

- **Ripristinare una Lanterna** *(opzionale):*

In qualsiasi momento durante il proprio turno, il giocatore può scartare tre Tessere Paesaggio dello stesso tipo in suo possesso per girare a faccia in su una Tessera Lanterna utilizzata precedentemente. In due giocatori è necessario scartare invece quattro Tessere Paesaggio dello stesso tipo.

· Costruire il Giardino ·

Il giocatore attivo sceglie una delle quattro Tessere Giardino rivelate su una delle quattro pile presenti ai vertici della Plancia Giardino e la posiziona su uno spazio disponibile della Plancia Giardino.

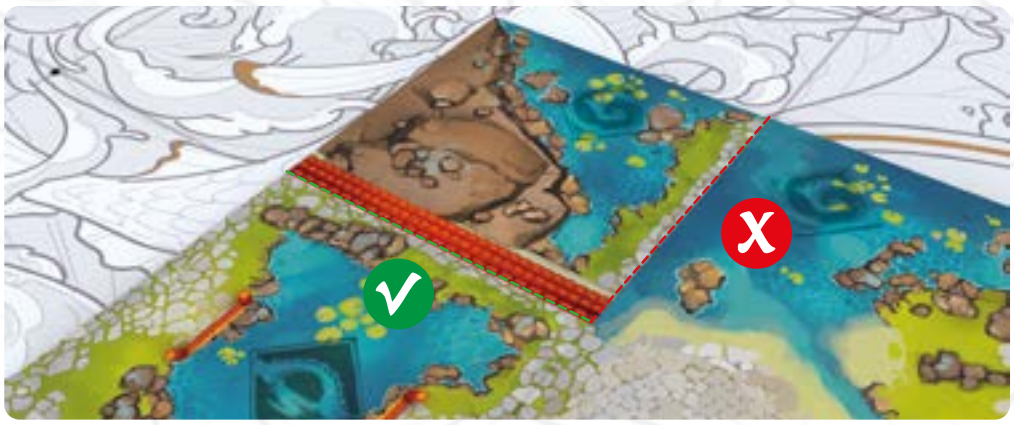
- La tessera posizionata deve essere adiacente ad almeno un'altra tessera già presente sulla Plancia Giardino. La Tessera Iniziale è considerata composta da quattro Tessere Giardino.

- Le tipologie di terreno presenti sui lati della tessera posizionata devono corrispondere alle tipologie su ogni lato delle tessere adiacenti, lo stesso vale per i lati sentiero. Alcune tessere hanno un muro rappresentato su uno dei lati. I muri possono essere posizionati adiacenti a qualsiasi tipologia di terreno e possono causare la chiusura di un terreno, consentendo di ottenere un livello di avanzamento per l'elemento corrispondente come specificato di seguito.

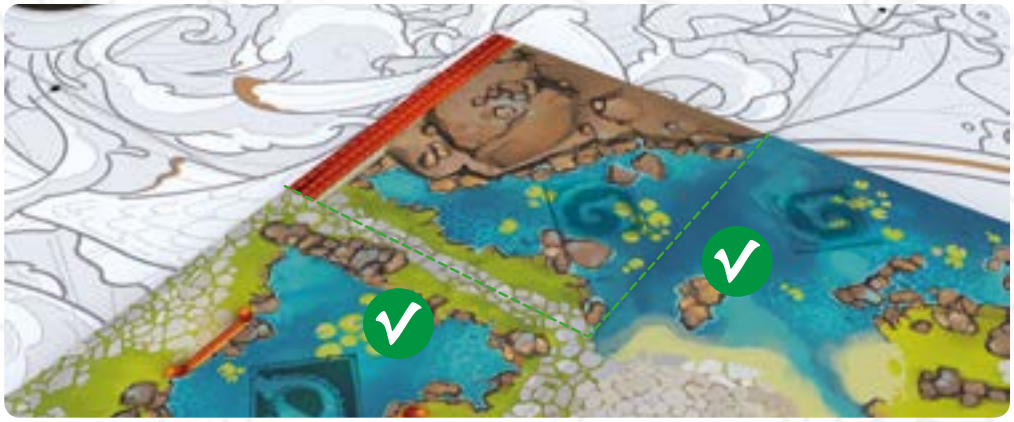
Dopo aver posizionato la Tessera Giardino, il giocatore ottiene una serie di ricompense sulla base del posizionamento appena effettuato:

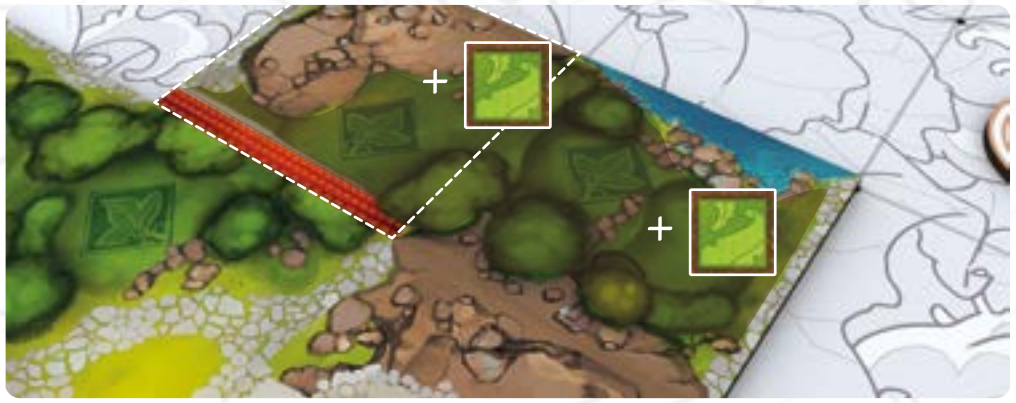
- Avanza il cubetto sul tracciato dell'elemento corrispondente della propria Plancia Giocatore per ogni lato della tessera che risulti adiacente ad un lato con lo stesso terreno di un'altra tessera. La vegetazione corrisponde al tracciato verde, la roccia al tracciato marrone e l'acqua al tracciato blu.
- Se il giocatore chiude uno o più terreni con il posizionamento di una Tessera Giardino, avanza di uno spazio il cubetto corrispondente per ogni terreno appena chiuso. I muri possono essere utilizzati per chiudere un terreno. Un terreno è considerato chiuso quando una particolare regione di vegetazione, roccia o acqua non può essere ulteriormente ampliata posizionando nuove tessere. Alcune tessere rappresentano terreni già chiusi che danno dunque diritto ad un avanzamento. Se un terreno viene interrotto grazie al bordo della Plancia Giardino, non è considerato chiuso.
- Ottiene una Moneta per ogni lato sentiero che risulti adiacente ad un lato sentiero di un'altra tessera. Se due lati sentiero della tessera posizionata risultano adiacenti ad altrettanti lati sentiero sulle tessere adiacenti, il giocatore può decidere di non ottenere le due Monete e far avanzare invece di uno spazio un qualsiasi cubetto sulla sua Plancia Giocatore.

Questi bonus sono cumulativi, è possibile dunque avanzare di uno o più spazi su uno o più tracciati, ed allo stesso tempo ottenere una o più monete con il posizionamento di una singola tessera.

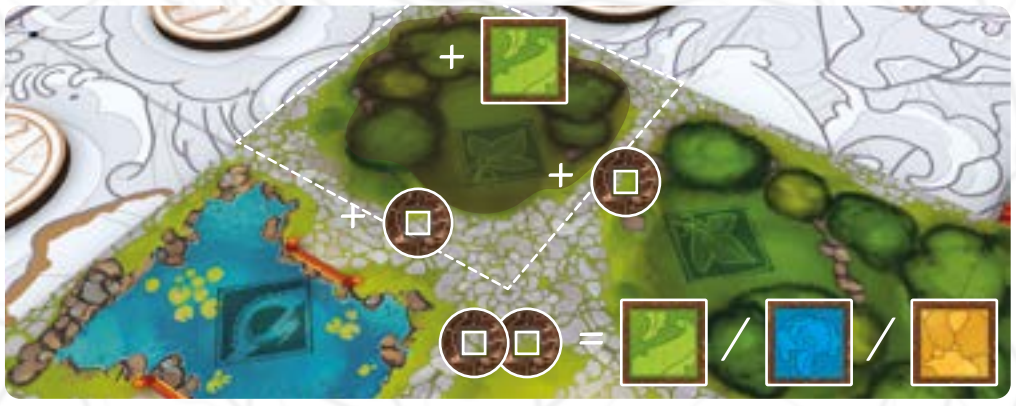


Viola decide di Costruire il Giardino e sceglie una tessera con diverse tipologie di terreno sui vari lati. Ruotando l'orientamento della tessera riesce a trovare un modo in cui far corrispondere le varie tipologie di terreno a quelle delle tessere adiacenti (v. immagine di seguito). In questo modo ottiene un avanzamento sul tracciato blu della propria Plancia Giocatore per aver connesso un lato acqua ed una Moneta per aver connesso un lato sentiero.





In questo esempio il giocatore ottiene un avanzamento sul tracciato verde per aver connesso un lato vegetazione ed un ulteriore avanzamento sullo stesso tracciato per aver chiuso un terreno vegetazione. Il lato muro può essere posizionato adiacente a qualsiasi tipologia di terreno, ma non dà alcuna ricompensa.



In questo esempio il giocatore ottiene 2 Monete oppure un avanzamento su un qualsiasi tracciato per aver connesso due lati sentiero. Ottiene inoltre un avanzamento sul tracciato verde per aver posizionato una tessera che contiene un terreno vegetazione chiuso al centro, del tutto circondato da lati sentiero.

In questo esempio il giocatore ottiene 2 Monete oppure un avanzamento su qualsiasi tracciato per aver connesso due lati sentiero. Ottiene inoltre un avanzamento sul tracciato blu per aver connesso un lato acqua ed un ulteriore avanzamento sullo stesso tracciato per aver chiuso un terreno acqua.

Se una tessera viene posizionata su uno spazio su cui è presente un Segnalino Paesaggio, il giocatore che l'ha posizionata **ottiene immediatamente quel segnalino**, dopodiché sceglie una delle due Tessere Paesaggio della tipologia corrispondente (Grande o Piccola) rivelate a fianco della Plancia Giardino e la inserisce obbligatoriamente in una qualsiasi fessura che corrisponda alle dimensioni del paesaggio scelto. Se necessario, dopo aver inserito il paesaggio, il giocatore rivela una nuova Tessera Paesaggio per fare in modo che le tessere visibili siano sempre due per ciascuna tipologia.

· Inserire una Tessera Paesaggio ·

Sono presenti cinque fessure per il posizionamento dei paesaggi su ciascun lato della Plancia Giardino. Le fessure più interne sono riservate alle Tessere Paesaggio Piccolo, mentre le fessure più esterne consentono l'inserimento delle Tessere Paesaggio Grande.

Viola posiziona una Tessera Giardino in uno spazio su cui è presente un Segnalino Paesaggio Piccolo. Dopo aver ottenuto un avanzamento sul tracciato verde della propria plancia per aver connesso un lato vegetazione, prende anche il Segnalino Paesaggio, posizionandolo a fianco della propria plancia. Sceglie dunque una Tessera Paesaggio Piccolo da inserire in una delle fessure disponibili sulla Plancia Giardino.

IMPORTANTE: Se dopo aver completato l'azione Costruire il Giardino è presente un'unica Tessera Giardino rivelata ai vertici della Plancia Giardino, rivelate la prima tessera coperta di ciascuna pila, in modo da rendere nuovamente visibili quattro Tessere Giardino.

· Tessere Giardino Speciali ·

Tra le Tessere Giardino ne esistono alcune speciali che conferiscono ricompense particolari e non necessitano che i loro lati vengano posizionati adiacenti a particolari tipologie di terreno durante il posizionamento. Inoltre, tutti i lati di queste tessere possono causare la chiusura di un terreno analogamente ai muri.

Hehua Ting, il Tempio del Loto (mura blu): Ottieni 1 Moneta + 1 Moneta per ogni lato acqua adiacente.

Hua Ting, il Tempio dei Fiori (mura verdi): Ottieni 1 Moneta + 1 Moneta per ogni lato vegetazione adiacente.

Simian Ting, il Tempio della Roccia (mura marroni): Ottieni 1 Moneta + 1 Moneta per ogni lato roccia adiacente.

Se durante un turno successivo al piazzamento di una tessera speciale, un giocatore posiziona una Tessera Giardino con un lato terreno che corrisponde alla tipologia della Tessera Giardino Speciale connesso ad essa, quel giocatore ottiene 1 Moneta.

Viola posiziona la Tessera Giardino Speciale Simian Ting connessa ad un lato roccia della tessera adiacente. Così facendo ottiene 2 Monete, una per aver posizionato Simian Ting e la seconda per il lato roccia connesso. L'altro lato è connesso ad un lato sentiero dell'altra tessera adiacente che, pur essendo consentito, non permette di ottenere alcuna ricompensa. Viola ottiene inoltre un avanzamento sul tracciato marrone per aver chiuso un terreno roccia.

Nel turno successivo Michele posiziona una Tessera Giardino con un lato roccia connesso alla Tessera Giardino Speciale Simian Ting. Così facendo ottiene 1 Moneta per aver posizionato una tessera con un lato roccia connesso a Simian Ting, 1 Moneta per aver connesso un lato sentiero ed un avanzamento sul tracciato marrone per aver chiuso un terreno roccia.

· Posizionare una Decorazione ·

Il giocatore attivo pesca due Carte Decorazione, più una carta addizionale per ogni Tessera Giardino coperta in cima alle quattro pile ai vertici della Plancia Giardino. Il giocatore esamina le carte pescate, ne sceglie una e la posiziona davanti a sé a faccia in su, assieme ad altre eventuali Carte Decorazione giocate precedentemente, divise per tipologia. Dopodiché, il giocatore prende la Decorazione corrispondente dalla riserva a fianco della Plancia Giardino e la posiziona in una delle aree disponibili del giardino che riportino il simbolo richiesto, ottenendo il bonus immediato eventualmente indicato sulla Carta Decorazione. Non è possibile posizionare più Decorazioni nella stessa area. Le carte non scelte vengono scartate in una pila rivelata a fianco del mazzo di pesca delle Decorazioni. Se una carta indica una Decorazione non più disponibile nella riserva generale o per cui non sono presenti aree disponibili per il posizionamento sulla Plancia Giardino, non è possibile scegliere quella carta.

1. Nome della Decorazione
2. Area di Posizionamento: il simbolo su cui è possibile posizionare questa Decorazione (ad esempio il simbolo sui Pesci indica un'area acqua)
3. Bonus Immediato
4. Punti a Fine Partita

IMPORTANTE: Nel caso in cui non sia possibile posizionare nessuna delle Decorazioni pescate, il giocatore scarta tutte le Carte Decorazione pescate e termina la sua azione. Può comunque effettuare le azioni opzionali a sua disposizione.

Viola decide di Posizionare una Decorazione come azione principale. Una delle Tessere Giardino in cima alle quattro pile sulla Plancia Giardino è coperta, pesca dunque tre Carte Decorazione e sceglie di posizionare i Pesci. Prende la Decorazione dalla riserva generale e la posiziona su una tessera su cui sia presente il simbolo indicato sulla carta, ovvero un'area acqua.

· Icone sulle Carte Decorazione ·

Le icone riportate sulle Carte Decorazione indicano una serie di Monete da ottenere al termine della partita.

Uccellini & Pesci

6 Monete se il giocatore possiede una coppia di carte Uccellini e Pesci.

0 Monete se il giocatore ha solamente una carta Uccellini o Pesci.

Più coppie di queste carte conferiscono ciascuna 6 Monete, tuttavia eventuali carte singole in eccesso non danno Monete aggiuntive.

Loto & Peonie

6 Monete se il giocatore possiede una coppia di carte Loto e Peonie.

0 Monete se il giocatore ha solamente una carta Loto o Peonie.

Più coppie di queste carte conferiscono ciascuna 6 Monete, tuttavia eventuali carte singole in eccesso non danno Monete aggiuntive.

Ponti

2 Monete per ogni carta Ponte.

Padiglioni

12 Monete al giocatore con la maggioranza di carte Padiglione.

6 Monete al giocatore successivo in termini di maggioranza.

Se più giocatori condividono la maggioranza di carte Padiglione, dividete le 18 Monete tra i giocatori in spareggio, scartando le eventuali Monete in eccesso. In questo caso il secondo giocatore in termini di maggioranza non ottiene alcuna Moneta. Se solamente un giocatore ha la maggioranza, ma c'è un pareggio per la seconda posizione in termini di maggioranza, dividete le 6 Monete tra i giocatori in spareggio.

Alberi

1-4-9-16-25 Monete in funzione di quante carte che rappresentano un Albero diverso possedute dal giocatore.

Se il giocatore possiede più set composti da carte Albero diverse, ottiene Monete per ciascun set.

Simboli che contraddistinguono le aree del giardino su cui è possibile posizionare una Decorazione:

Area Vegetazione: Alberi, Peonie, Uccellini

Area Acqua: Loto, Pesci

Area Ponte: Ponti

Area Roccia: Padiglioni

Bonus Immediati:

Avanza sul tracciato verde

Avanza sul tracciato blu

Avanza sul tracciato marrone

Avanza su un tracciato a tua scelta

Ottieni un Segnalino Paesaggio dalla Plancia Giardino a tua scelta ed inserisci una Tessera Paesaggio della tipologia corrispondente nella Plancia Giardino.

IMPORTANTE: Alla fine dell'azione Posizionare una Decorazione rivelate la prima tessera coperta di ciascuna pila, in modo da rendere nuovamente visibili quattro Tessere Giardino.

Viola decide di Posizionare una Decorazione come azione principale. Due delle Tessere Giardino in cima alle quattro pile sulla Plancia Giardino sono coperte, pesca dunque quattro Carte Decorazione (due + una per ogni Tessera Giardino coperta in cima alle pile della Plancia Giardino). Pesca 1 carta Padiglione, 1 carta Pesci, 2 carte Peonie e sceglie di ottenere la carta Peonie con l'avanzamento bonus sul tracciato verde. Posiziona dunque la Decorazione corrispondente su un'area vegetazione disponibile e avanza il cubetto di uno spazio sul tracciato verde della propria plancia. Dopodiché rivela le due Tessere Giardino coperte ai vertici della Plancia Giardino. Al termine della partita Viola otterrà 6 Monete visto che durante un turno precedente aveva già ottenuto una carta Loto (Loto + Peonie= 6 Monete).

· Ottenere un Personaggio ·

1. Nome
2. Bonus Iniziale
3. Abilità del Personaggio
4. Preferenza di Visuale

Dopo aver effettuato la propria azione principale il giocatore attivo può decidere di ottenere un Personaggio. Ogni giocatore inizia la partita con un Personaggio di cui può utilizzare l'abilità nel corso del proprio turno. Ignorate il bonus iniziale eventualmente presente sui Personaggi ottenuti nel corso della partita.

Per ottenere un **nuovo** Personaggio, il giocatore deve essere riuscito a far avanzare i suoi tre cubetti fino a raggiungere o superare la soglia richiesta, indicata dalle icone Personaggio, su ciascuno dei tracciati sulla Plancia Personaggio. Inoltre, deve essere presente almeno un'area Personaggio libera sulle tessere presenti nella Plancia Giardino. Sulla Plancia Giocatore sono presenti tre soglie successive contraddistinte dalle icone Personaggio, ognuna permette di ottenere un nuovo Personaggio.

ATTENZIONE: Se un giocatore decide di non ottenere un Personaggio nel turno in cui raggiunge i requisiti per farlo, oppure se non sono presenti aree Personaggio libere sulla Plancia Giardino, il giocatore ottiene invece un Segnalino Personaggio. Questo segnalino può essere scartato nel corso dei turni successivi per effettuare l'azione Ottenere un Personaggio. È tuttavia possibile ottenere un solo Personaggio durante il proprio turno e, nel caso in cui il giocatore raggiunga i requisiti per ottenere un ulteriore Personaggio, sarà costretto a scartare il Segnalino Personaggio eventualmente in suo possesso ed ottenere un nuovo Personaggio o Segnalino Personaggio.

Per ottenere un nuovo Personaggio il giocatore deve:

- Scegliere una delle Carte Personaggio rivelate, oppure pescare la prima carta del mazzo dei personaggi. Il giocatore posiziona scoperta la carta ottenuta davanti a sé e posiziona su di essa la miniatura corrispondente tra quelle presenti a fianco della Plancia Giardino.
- Posizionare una delle proprie Miniature Personaggio, anche quella appena ottenuta, su un'area Personaggio libera presente nella Plancia Giardino, sia essa su una Tessera Giardino, su un Ponte o su un Padiglione. **Il giocatore orienta successivamente la miniatura verso uno dei quattro lati del giardino.**

IMPORTANTE: Dopo aver posizionato un Personaggio sulla Plancia Giardino, la sua abilità non risulta più attiva.

Ogni giocatore può avere sempre e solo una miniatura sulle proprie carte Personaggio e dunque solamente una delle abilità dei propri Personaggi risulta attiva in qualsiasi momento.
Se il giocatore attivo ha ottenuto una delle Carte Personaggio rivelate, svela una nuova carta dal mazzo dei Personaggi e la posiziona a fianco di esso, in modo che siano sempre due le Carte Personaggio rivelate.

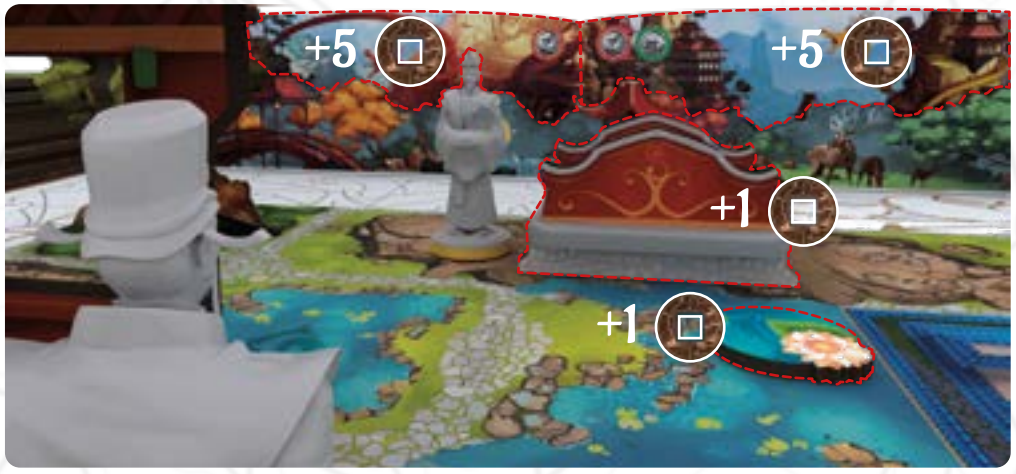
ATTENZIONE: Una lista dei Personaggi e delle loro abilità è elencata al termine di questo regolamento.

Al termine della partita ogni Personaggio presente sulla Plancia Giardino conferisce Monete al giocatore che ne possiede la carta in base alla sua linea di visuale ed alle proprie preferenze. La linea di visuale di un Personaggio è determinata a partire dalla tessera su cui è posizionato, proseguendo lungo la direzione verso cui è orientato. Essa comprende ogni elemento di gioco presente sulla fila di tessere così determinata, compresa quella dove si trova il Personaggio. Alcuni Personaggi conferiscono Monete sulla base delle icone presenti sulle Tessere Paesaggio posizionate sul lato del giardino verso cui sono orientati, denominate paesaggio attivo.

I personaggi con questa icona conferiscono Monete in base alla presenza di particolari tessere sulla loro linea di visuale.

I personaggi con questa icona conferiscono Monete in base alla presenza di particolari icone nel loro paesaggio attivo.

Inoltre, ogni Personaggio sulla Plancia Giardino conferisce 1 Moneta addizionale per ogni Decorazione presente sulla sua linea di visuale.

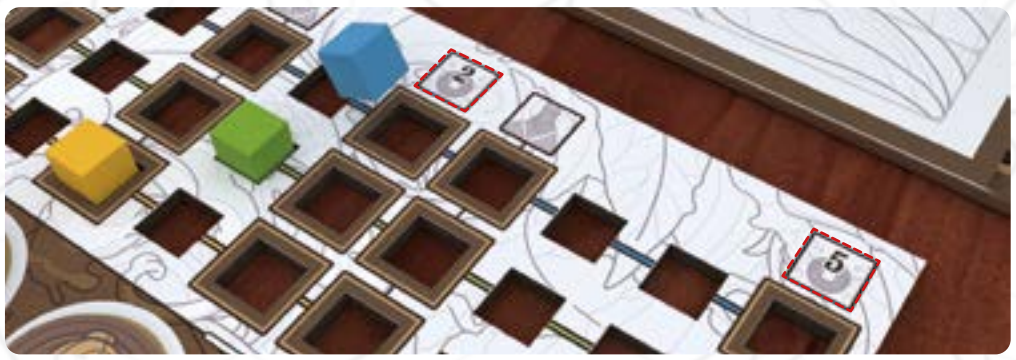


Viola ha iniziato la partita con il Personaggio Eremita. Dopo aver effettuato un'azione Posizionare una Decorazione raggiunge la soglia su tutti e tre i tracciati per l'ottenimento di un nuovo Personaggio. Sceglie la carta rivelata Imperatore e la posiziona davanti a sé con sopra la miniatura corrispondente. Viola decide poi di posizionare proprio l'Imperatore appena ottenuto sulla Plancia Giardino, orientandolo verso il lato del giardino con due icone Dragone sulle Tessere Paesaggio e rivela infine una nuova carta Personaggio dal mazzo corrispondente per rimpiazzare quella appena ottenuta. Al termine della partita (v. immagine) l'Imperatore conferisce a Viola 5 Monete per ciascuna icona Dragone nel suo paesaggio attivo, più altre 2 Monete per le Decorazioni sulla sua linea di visuale.

• Monete Bonus dalla Plancia Giocatori •

Ogni volta che un singolo cubetto raggiunge una delle soglie contraddistinte dall'icona Moneta sui tracciati sulla Plancia Giocatore, il giocatore ottiene immediatamente il numero di Monete indicate.

A differenza dell'ottenimento dei Personaggi, ogni cubetto nella Plancia Giocatore viene considerato singolarmente per l'ottenimento delle Monete bonus. Ne consegue che se un giocatore riesce a far arrivare tutti e tre i propri cubetti nell'ultimo spazio del tracciato, avrà ottenuto nel corso della partita 21 Monete bonus in totale.



• Usare una Lanterna •

Il giocatore attivo può, una volta per turno, utilizzare l'abilità speciale presente sulle proprie Tessere Lanterna. Esistono quattro tipologie di lanterne e ciascuna può essere utilizzata una sola volta per partita. Per tenerne traccia, il giocatore gira a faccia in giù la Tessera Lanterna utilizzata.

Durante l'azione Costruire il Giardino, il giocatore posiziona due Tessere Giardino anziché una, ottenendo la ricompensa per entrambe. Entrambe le tessere posizionate devono essere già rivelate all'inizio del turno del giocatore.

Durante l'azione Posizionare una Decorazione, il giocatore posiziona due Decorazioni anziché una, ottenendo il bonus immediato eventualmente presente su entrambe.

Il giocatore sposta ed eventualmente riorienta uno dei propri Personaggi presenti sulla Plancia Giardino su un'area Personaggio libera. È possibile riorientare semplicemente il Personaggio senza spostarlo su un'area diversa. Il giocatore può spostare e riorientare solamente un Personaggio già presente nel giardino.

Durante l'azione Ottenere un Personaggio, il giocatore può scegliere una Carta Personaggio specifica dal mazzo dei Personaggi, anziché prendere uno di quelli disponibili, mescolando in seguito il mazzo di carte rimaste OPPURE durante l'inserimento di una Tessera Paesaggio, il giocatore può scegliere una Tessera Paesaggio non rivelata della tipologia corrispondente, mescolando in seguito la pila di tessere rimaste.

ATTENZIONE: Ogni giocatore può utilizzare solamente una lanterna durante il proprio turno.

• Ripristinare una Lanterna (Opzionale) •

In qualsiasi momento durante il proprio turno, il giocatore attivo può scartare tre Segnalini Paesaggio della stessa tipologia (Grandi o Piccoli) per ripristinare una Tessera Lanterna precedentemente utilizzata girandola nuovamente a faccia in su. I segnalini scartati vengono rimessi nella scatola del gioco. In una partita a due giocatori è necessario scartare quattro segnalini, anziché tre, per effettuare questa azione.

• Fine della Partita •

La partita termina non appena sono rimasti tre o meno Segnalini Paesaggio sulla Plancia Giardino OPPURE quando una delle quattro pile di Tessere Giardino ai vertici della Plancia Giardino viene esaurita. Per consentire a tutti i giocatori di poter effettuare lo stesso numero di turni di gioco, la partita continua finché anche il giocatore a destra del giocatore con il Segnalino Ingegnere non ha terminato il suo turno. Dopodiché determinate il vostro punteggio per proclamare il vincitore.

• Punteggio di Fine Partita •

Ciascun giocatore conta le Monete ottenute nel corso della partita e somma:

- **le Monete ottenute dalle Carte Decorazione:**
  - **6 Monete per ogni coppia di carte Pesci e Uccellini;**
  - **6 Monete per ogni coppia di carte Loto e Peonie;**
  - **2 Monete per ogni carta Ponte;**
  - **12 Monete al giocatore con il maggior numero di carte Padiglione e 6 Monete al successivo in termini di maggioranza.** In caso di pareggio per la maggioranza, dividete le 18 Monete tra i giocatori in spareggio, scartando le eventuali Monete in eccesso ed ignorando la ricompensa al secondo giocatore in termini di maggioranza. Se solamente un giocatore ha la maggioranza, ma c'è un pareggio per la seconda posizione in termini di maggioranza, dividete le 6 Monete tra i giocatori in spareggio;
  - **1-4-9-16-25 Monete ogni set di 1-2-3-4-5 carte Albero diverse. In caso di set multipli, ognuno di essi conferisce Monete separatamente.**
- **le Monete ottenute dai Personaggi:**
  - **1 Moneta per ogni Decorazione sulla linea di visuale di ogni Personaggio sulla Plancia Giardino.** La linea di visuale di un Personaggio è determinata a partire dalla tessera su cui è posizionato, proseguendo lungo la direzione verso cui è orientato ed include anche la tessera stessa su cui il Personaggio è posizionato. Ogni elemento di gioco presente su questa linea di tessere è considerato nella linea di visuale del Personaggio;
  - **Monete in base alla Preferenza di Visuale dei Personaggi.** Le preferenze dei vari Personaggi sono indicate in basso sulla carta corrispondente e possono includere Tessere Giardino o altri elementi di gioco sulla linea di visuale oppure icone sulle Tessere Paesaggio nel paesaggio attivo. Il paesaggio attivo di un determinato Personaggio è composto dalle cinque Tessere Paesaggio, tre Piccole e due Grandi, inserite nel lato della Plancia Giardino verso cui il Personaggio è orientato.

Il **giocatore con il maggior numero di Monete viene proclamato vincitore. In caso di pareggio, il giocatore con il maggior numero di Segnalini Paesaggio tra quelli in spareggio viene proclamato vincitore. Se il pareggio persiste, il giocatore con il maggior numero di cubetti nell'ultima posizione dei vari tracciati sulla propria Plancia Giocatore viene proclamato vincitore. In caso di ulteriore pareggio, la vittoria è condivisa.**

• Variante in Solitaria "Yin & Yang" •

In questa modalità di gioco il tuo obiettivo è quello di completare la parte centrale della Plancia Giardino, costituita dai 28 spazi che circondano la Tessera Iniziale.

Questa modalità di gioco non utilizza lo spazio della Plancia Giardino esterno all'area centrale di 28 spazi, le Carte Decorazione non vengono ottenute, le abilità dei Personaggi non vengono utilizzate e non si usano nemmeno le Plance Giocatore.

Se durante il corso della partita dovessi trovarti in una situazione in cui non ci sono mosse possibili da effettuare, oppure una pila di Tessere Giardino si esaurisce e non è possibile proseguire nemmeno sfruttando una Tessera Lanterna, la partita finisce immediatamente. Hai perso. Se invece riesci a posizionare una tessera su ogni spazio della parte centrale della Plancia Giardino, hai vinto.
In questo caso, calcola il tuo punteggio e confrontalo con la tabella più avanti per misurare la tua prestazione.

• Preparazione •

La preparazione per la variante in solitaria è identica a quella per le partite in più giocatori ad eccezione dei seguenti cambiamenti:

1. Mescola le Carte Personaggio iniziali. Pescane due e scegline una da tenere davanti a te. Trova la miniatura corrispondente e posizionala sulla carta. L'abilità del Personaggio non verrà utilizzata nel corso della partita, mentre la Preferenza di Visuale verrà utilizzata normalmente. Prendi la miniatura del Personaggio non scelto dalla riserva e posizionala su una qualsiasi area Personaggio presente sulla Plancia Giardino, dopodiché rimetti la Carta Personaggio corrispondente nella scatola del gioco. Le Miniature Personaggio posizionate in questo modo sono considerate "neutrali" e non conferiscono Monete al termine della partita, tuttavia occupano un'area Personaggio sulla Plancia Giardino. La linea di visuale di un Personaggio neutrale non ha importanza nella variante in solitaria. Mescola le quattro Carte Personaggio iniziali rimanenti assieme a quelle degli altri Personaggi per comporre un mazzo dei Personaggi di dieci carte. Posizionalo a fianco della Plancia Giardino e rivela le prime due carte a fianco di esso.

2. Mescola le 54 Carte Decorazione e posizionale a fianco della Plancia Giardino.

2.1 Rivela le prime quattro carte e posizionale, una ciascuna, a fianco di ogni pila di Tessere Giardino ai vertici della Plancia Giardino.

3. Mescola quattro Segnalini Paesaggio Piccoli e quattro Segnalini Paesaggio Grandi. Posizionali coperti negli spazi indicati nell'immagine seguente.
Ricorda che in questa modalità di gioco non puoi posizionare Tessere Giardino al di fuori della parte centrale, indicata in verde nell'immagine seguente.

4. Posiziona le quattro Tessere Lanterna Solitaria di fronte a te e rimetti le altre Tessere Lanterna nella scatola del gioco.

IMPORTANTE: le Plance Giocatore non vengono utilizzate nella variante in solitaria.

· Ordine di Gioco ·

Durante il tuo turno devi scegliere una Tessera Giardino e la Decorazione rappresentata dalla carta a fianco di essa e posizionare entrambi gli elementi nella parte centrale della Plancia Giardino. Non è possibile scegliere una coppia se entrambi gli elementi che ne fanno parte non possono essere posizionati. In qualsiasi momento, se nessuna delle coppie disponibili può essere posizionata nella parte centrale della Plancia Giardino e non puoi continuare la partita nemmeno sfruttando l'abilità di una Tessera Lanterna Solitaria, il gioco termina immediatamente con la tua sconfitta.
Dopo aver scelto la coppia (1), posiziona sia la Tessera Giardino che la Decorazione sulla Plancia Giardino seguendo le normali regole di gioco, dopodiché scarta la carta Decorazione in una pila degli scarti (2). Prendi la coppia di Tessera Giardino e Carta Decorazione presente al vertice opposto della coppia appena posizionata (3). Scarta la Carta Decorazione nella pila degli scarti e metti da parte la Tessera Giardino a fianco della Plancia Giardino. Rivela dunque due nuove Tessere Giardino dalle pile rimaste coperte, in modo che ce ne siano sempre quattro visibili.

Rivela e posiziona infine due nuove Carte Decorazione a fianco delle Tessere Giardino appena rivelate.
In questo modo sono di nuovo presenti quattro coppie di Tessere Giardino e Carte Decorazione tra cui scegliere.
Se il mazzo delle Decorazioni si esaurisce, prendi la pila degli scarti delle Decorazioni e mescolalo per formarne uno nuovo.

· Costruire il Giardino ·

Visto che le Plance Giocatore non vengono utilizzate in questa variante solitaria, non puoi avanzare sui relativi tracciati.
Tuttavia quando posizioni una Tessera Giardino, ottieni 1 Moneta per ogni lato terreno della tessera che corrisponde ad un lato terreno della tessera adiacente (vegetazione, acqua o roccia). Ottieni inoltre 1 Moneta per ogni terreno chiuso durante il posizionamento (pagina 3). I lati delle Tessere Giardino che rappresentano un muro chiudono qualsiasi tipo di terreno, mentre i margini della parte centrale della Plancia Giardino non contano per la chiusura di un terreno.

IMPORTANTE: Non ottieni Monete per connettere uno o più lati sentiero.

· Tessere Paesaggio ·

Dopo aver ottenuto un Segnalino Paesaggio, inserisci una delle Tessere Paesaggio disponibili corrispondenti nella Plancia Giardino. Dopodiché inserisci l'altra Tessera Paesaggio disponibile della stessa tipologia nella fessura diametralmente opposta a quella appena utilizzata per l'inserimento. Rivela due nuove Tessere Paesaggio, in modo che siano sempre quattro le tessere visibili (due Grandi e due Piccole).
In qualsiasi momento puoi scartare quattro Segnalini Paesaggio della stessa tipologia (Grandi o Piccoli) per rimettere una Decorazione presente sulla Plancia Giardino nella scatola del gioco.

IMPORTANTE: Nella variante in solitario non puoi scartare i Segnalini Paesaggio per ripristinare una Tessere Lanterna.

· Ottenere un Personaggio ·

Dopo aver ottenuto un sufficiente numero di Monete è possibile ottenere un nuovo Personaggio. Quando raggiungi 10, 20 o 30 Monete puoi ottenere un nuovo Personaggio. Non è possibile ottenere più di quattro personaggi, incluso quello iniziale.
Ogni volta che ottieni un nuovo Personaggio, scegline uno tra quelli rivelati, prendi la carta davanti a te e posiziona la miniatura corrispondente su di essa. Posiziona poi la miniatura del Personaggio non scelto su una qualsiasi area Personaggio libera della parte centrale della Plancia Giardino, scartando nella scatola del gioco la carta corrispondente, analogamente a quanto fatto durante la preparazione. Rivela infine due nuove Carte Personaggio.
Al termine della partita, se non vieni sconfitto, potrai posizionare i tuoi Personaggi sulla Plancia Giardino ed ottenere Monete in funzione della loro Preferenza di Visuale analogamente a quanto accade nelle partite a più giocatori.

· Tessere Lanterna Solitaria ·

Nella variante in solitaria le abilità delle Lanterne sono le seguenti:

Scegli la coppia, ma posiziona solamente la Tessera Giardino, ignorando la Carta Decorazione abbinata. Scarta la carta ignorata, analogamente a quella della coppia presente sul vertice opposto, e metti da parte la Tessera Giardino presente sul vertice opposto. Dopodiché rivela due nuove Tessere Giardino ed abbina ad esse due Carte Decorazione come di consueto.

Scegli una Tessera Giardino tra quelle messe da parte a fianco della Plancia Giardino e posizionala normalmente.

Scarta tutte e quattro le Carte Decorazione e rimpiazzale con altrettante carte dal mazzo delle Decorazioni.

Utilizza nuovamente l'abilità di una delle Tessere Lanterna Solitaria già utilizzate.

· Fine della Partita ·

La partita finisce con una sconfitta se una delle seguenti condizioni si verifica prima di aver completato il posizionamento delle tessere nella parte centrale della Plancia Giardino:

1. Una pila di Tessere Giardino si esaurisce.
2. Non puoi posizionare una coppia di Tessera Giardino e Decorazione.

La partita finisce con una vittoria se riesci a posizionare una Tessera Giardino in ciascuno dei 28 spazi che formano la parte centrale della Plancia Giardino.

· Posizionamento Finale dei Personaggi ·

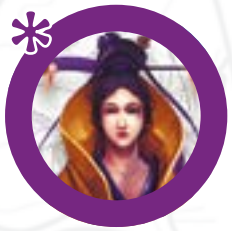
Se hai vinto la partita, posiziona le miniature dei tuoi Personaggi su qualsiasi area Personaggio libera presente nella parte centrale della Plancia Giardino, cercando di orientarli in modo tale da ottenere il maggior numero di Monete grazie alla loro Preferenza di Visuale.
Somma le Monete ottenute durante la partita a quelle appena ottenute dal posizionamento dei Personaggi e determina il tuo punteggio finale. Confronta il tuo punteggio con le soglie riportate di seguito per misurare la tua prestazione:

fino a 60	工匠 Artigiano	76–95	工程师 Ingegnere
61–75	设计师 Designer	96 o più	总监 Ispettore

• Descrizione dei Personaggi (*personaggi iniziali) •

ARCHITETTO x2 x2
Bonus Iniziale: Vegetazione
Abilità del Personaggio: Ottieni 2 Monete ogni volta che posizioni una Decorazione Ponte o Padiglione sulla Plancia Giardino.
Preferenza di Visuale: Ottieni 3 Monete per ogni icona Costruzione presente nel paesaggio attivo dell'Architetto.

FANCIULLA x1 x4
Bonus Iniziale: Roccia
Abilità del Personaggio: Ottieni 2 Monete ogni volta che posizioni una Decorazione Pesce o Uccellini sulla Plancia Giardino.
Preferenza di Visuale: Ottieni 2 Monete per ogni icona Animale presente nel paesaggio attivo della Fanciulla.



IMPERATRICE
Bonus Iniziale: Acqua
Abilità del Personaggio: Ottieni 2 Monete ogni volta che posizioni una Decorazione Loto o Peonie sulla Plancia Giardino.
Preferenza di Visuale: Ottieni 9 Monete. Se l'Imperatore o la Dama sono sulla linea di visuale dell'Imperatrice, perdi 3 Monete per ciascuno di essi.

EREMITA
Bonus Iniziale: Roccia
Abilità del Personaggio: Ottieni 1 Moneta ogni volta che avanzi di uno o più spazi sul tracciato marrone. Avanzare di più spazi con il posizionamento di una singola tessera conferisce comunque 1 Moneta.
Preferenza di Visuale: Ottieni 2 Monete (massimo 10) per ogni Tessera Giardino con terreno roccia sulla linea di visuale dell'Eremita.

POETESSA
Bonus Iniziale: Acqua
Abilità del Personaggio: Ottieni 1 Moneta ogni volta che avanzi di uno o più spazi sul tracciato blu. Avanzare di più spazi con il posizionamento di una singola tessera conferisce comunque 1 Moneta.
Preferenza di Visuale: Ottieni 2 Monete (massimo 10) per ogni Tessera Giardino con terreno acqua sulla linea di visuale della Poetessa.

STUDENTE
Bonus Iniziale: Vegetazione
Abilità del Personaggio: Ottieni 1 Moneta ogni volta che avanzi di uno o più spazi sul tracciato verde. Avanzare di più spazi con il posizionamento di una singola tessera conferisce comunque 1 Moneta.
Preferenza di Visuale: Ottieni 2 Monete (massimo 10) per ogni Tessera Giardino con terreno vegetazione sulla linea di visuale dello Studente.

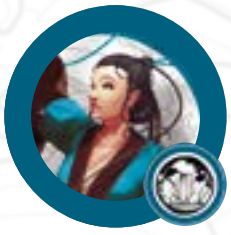
IMPERATORE x3 x0
Abilità del Personaggio: Nessuna
Preferenza di Visuale: Ottieni 5 Monete per ogni icona Dragone presente nel paesaggio attivo dell'Imperatore.

DAMA x2 x0
Abilità del Personaggio: Nessuna
Preferenza di Visuale: Ottieni 6 Monete se solamente una tra icona Sole e icona Luna sono presenti nel paesaggio attivo della Dama. Ottieni invece 12 Monete se sono presenti entrambe.

MERCANTE x1 x4
Abilità del Personaggio: Durante l'azione Posizionare una Decorazione, puoi spendere 1 Moneta per pescare due Carte Decorazione aggiuntive oppure per prendere la prima carta dalla pila degli scarti delle Decorazioni. In entrambi i casi, puoi decidere se attivare questa abilità dopo aver guardato le carte pescate normalmente.
Preferenza di Visuale: Ottieni 2 Monete per ogni icona Villaggio presente nel paesaggio attivo del Mercante.

MONACO x2 x1
Abilità del Personaggio: Ottieni 2 Monete ogni volta che sei costretto a scegliere tra due sole Tessere Giardino o due sole Carte Decorazione.
Preferenza di Visuale: Ottieni 3 Monete per ogni icona Tempio presente nel paesaggio attivo del Monaco.

FUNZIONARIO
Abilità del Personaggio: All'inizio del turno puoi spendere 1 Moneta per rivelare ogni Tessera Giardino coperta presente nelle pile ai vertici della Plancia Giardino. In alternativa puoi posizionare coperta in fondo alla pila corrispondente una qualsiasi Tessera Giardino rivelata presente in cima ad una pila, rivelandone una nuova e senza spendere alcuna Moneta.
Preferenza di Visuale: Ottieni 1 Moneta per ogni icona di qualsiasi tipo nel paesaggio attivo del Funzionario.



SPADA DANZANTE x2 x4
Abilità del Personaggio: Ottieni 1 Moneta ogni volta che ottieni un Segnalino Paesaggio dalla Plancia Giardino.
Preferenza di Visuale: Ottieni 2 Monete per ogni icona Cascata presente nel paesaggio attivo della Spada Danzante.

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º, 41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2019 ThunderGryph Games, Tutti i diritti riservati.